

# 音楽教科における実践的合奏指導法

－基本練習を核とした効率的な器楽指導のあり方－

## Practical ensemble guidance method in music subject

－Efficient instrumental music guidance based on basic practice－

辻井 直幸・大西 雅博

Naoyuki TSUJII, Masahiro ONISHI

### 要旨 (Abstract)

合奏や合唱指導を行なうとき、指導者は必ず指揮台に立つことになる。また、コンクールや発表会に出場するときは、「本番」という華やかな舞台の上で、指揮者として生徒と一体となって音楽を披露することになる。これは他教科の先生や運動部の顧問などとは決定的に違うことである。つまり音楽教師は教科の指導はもとより、さらに「本番」という、舞台上で指揮者として出演者（生徒）と同等に審査・評価され平素の指導を問われるという運命になる。

今回は、表現の領域にスポットを当て、我が国の音楽教育の中で、やや専門性が高く、指導が難しいとされる「器楽」の指導の仕方について、効果的な指導の在り方を追求していきたい。また、それに伴う学校現場における「合奏指導」のあり方について、考察していきたい。

キーワード：（指揮法）（楽曲アナリゼ）（基本合奏）（ソルフェージュ）（教育楽器）（合奏指導）

### I. 合奏指導法

音楽は、たった一回の本番で全てが評価され、失敗は許されない。出した音は消しゴムでは消せないからだ。前述したように、やり直しが効かない、この緊張感溢れる世界で戦っていく「音楽教師」とは、何と過酷な運命であろうか。この戦いで勝利するために、まず絶対に必要なものは、圧倒的な音楽スキルの高さだ。

一口に「音楽スキル」と言っても、その能力は多岐にわたる。つまり、音楽の指導者は指導法の中に、指揮の技術や楽曲分析力など多彩な能力を兼ね備えていなければならない。

次に、実際の合奏指導において、指導者としての必要な能力を挙げてみる。

#### ① 個々の楽器を指導する能力（今回は教育楽器／リコーダー・鍵盤楽器・打楽器）

器楽の指導について一番重要なことは、「楽器を大切にすること」である。器楽は文字通り道具（楽器）を扱うものである。その上達にあたり、練習は当然であるが、その前に絶対に忘れてはならないのが、その道具の取り扱いを慎重にしなければならないということである。特に音楽は「音色」「音程」「音量」等、で構成されており、美しい音色や正確な音程は楽器の質に負うことが大きい。また音量の調節に関するダイナミックレンジやニュ

アンスの微妙な調整も楽器の性能にかなり影響されるものだ。楽器を一番良い状態にしておかないと、いくら練習しても上手くはなれない。そういう要となる道具（楽器）を無造作に扱う者は本来、音楽家にはとうてい向いていない。一般的な学校教育の中でも、彼らは音楽家を目指しているわけではないが、「楽器を大切に使う」ということは、音楽の基本的な事項として徹底して教えるべきではない。部活動等で使われている備品としての楽器は、もう何年も使用され老朽化が進んだ物も沢山ある。文字通り「ボロボロ」の状態だ。そういう「檻（ボロ）い楽器」は得てして粗末に扱われやすい。生徒達が楽器を落としたりした時によく言い訳にする「最初から壊れていました」という台詞も、「壊れていたなら最初に言おう」と指導し、もし老朽化が進んでいたのなら、「壊れそうな物なら、もっと大切に扱わなければならない」ということを理解させなければならない。普段何気なく生活している者にとっては、こんな当たり前のことがどうも分からないらしい。また、自分の物は大切に使うが、他人の物には無頓着だ。それが学校の借り物だとしたらなお更だ。しかし、本来は借り物だからこそ自分の物以上に大切にしなければならないはずである。壊れて音が出なくなって、初めて困っていることが多い。まず、楽器を大切にさせ、この楽器を通して合奏する喜びを感じ取らせ、他者と協力しながら美しい音楽を創っていく、素晴らしい経験をさせなければならない。また、そこにこそ音楽教科の役割として、大きな意義もある。実際、アメリカにおいて現在行なわれている器楽合奏の一つであるマーチング活動は、元々は非行防止から青少年の健全な育成に音楽の力を利用することからはじまったという。

次に、音楽教育でよく使われる、楽器について、その基本的な奏法について説明をする。

#### （ア）リコーダー

教育楽器で一番使用頻度の高い楽器はリコーダーである。これは、形状が小さく持ち運びがし易いことと、塩化ビニール製の安価なものが普及し、値段の割に良い音を得られるため、生徒一人一人に、持参させることが可能だからだと推察できる。小学生はソプラノリコーダーが中心で、中学生にはアルトリコーダーが多く取り入れられている。これは、特にアルトリコーダーはトーンホール（指穴）の位置が広く、身体的に、まだ、未発達な小学生にとって、指が届きにくいからである。音の出る原理はソプラノ・アルト、共に同じなので、基本的な指導としては同じである。リコーダーは頭部管にウィンドウと呼ばれる「窓」が開いており、そこに息の流れを分断するエッジと呼ばれる、小さな仕切りの板が付けられている。そのため、ビギナーでも吹けば音が出る仕組みになっている。しかし、この楽器はある程度定まった音程は持ってはいるが、息のスピードや強さにより音程が変動することを知っていなければならない。従って安定した演奏を臨むならば、まず一定に音を伸ばすような、息のコントロールの練習をすることになる。また、リコーダーは元々、音量的に、やや貧弱な楽器である。そのため、弱い息では、さらに音色が暗く、またピッチも下がりやすい。このことから、しっかりと息を本体に流し込み、楽器を響かせる（振動させる）練習が最も効果がある。従って、実際の練習としては、まっすぐな一定した息を持続させる「ロングトーン」の練習が基本となる。

次に具体的な練習方法として、以下に楽譜で示すことにする。

## アルトリコーダーの基本練習

by.Yachiyo Saiku

Recorder

↑ ド    ↑ レ    ↑ ミ    ↑ ファ    ↑ ソ    ↑ ラ    ↑ シ    ↑ ド

左手親指→

(● 裏穴サミング)

アルトリコーダーの  
運指 (バロック式)

上記の楽譜は、ハ長調の音階である。アルトリコーダーの運指で、「ド」の音はソプラノリコーダーの「ソ」の指に当たり、このことが初めてアルトリコーダーを吹く者にとって、大きな障害となる。アルトリコーダーを移調楽器として扱い、楽譜上で、ソプラノリコーダーと同じにすることは可能である。しかし、30年程前にはそのような楽譜も見たことはあるが、現在は一般的に出回っていない。これは、現在、小学校で扱うソプラノリコーダーはジャーマン式と言われる運指を使い、中学校で学習するアルトリコーダーは、主にバロック式の運指を使用するため、ソプラノリコーダーの移調管だと考えても、同じ運指が使えない音が存在するためだと推察される。このことから、バロック式のアルトリコーダーは、ソプラノリコーダーの「ソ」運指を新たに「ド」と覚えるのが得策である。さて、上記の楽譜を練習する際に気をつけてもらいたいことは、まず、しっかりと息を吹き込み、なるべく一定に長く演奏できるようにすることである。とにかくビギナーは息をケチって、弱く吹く傾向がある。理由はそのほうが楽だからだ。しかし、そのような演奏は、先にも述べたが、ピッチも定まらず不安定で弱々しく暗いサウンドになってしまう。まず、「ド」の音から焦らず、自信を持ってしっかりと吹かせていく。このようにして大きくまっすぐに音が出せた者をしっかりと評価していくことが大切である。次に気をつける点は「ラ」の音の運指である。この音は、「サミング」という奏法で、親指で押さえている裏穴を、ほんの少し開けて演奏しなければならない。この時に、殆どの初心者は開けすぎてしまうため、サミングは実際、数ミリ開くだけで十分だと指導する。開け過ぎると高い音に上がれなくなるので、どうしても分からない者には「髪の毛一本分だけ開ける」と極端に言ってみると効果がある。どの音でも、余裕のある息が必要なのは変わらない。時には「どこまで長い時間吹けるか」というロングトーンの長さを競うような練習も効果が上がる。

## (イ) 鍵盤楽器（マリンバ、シロフォン、ビブラフォン）

この楽器は、定まったピッチ（平均律）を持ち、叩けば誰でも音は出せるため、教育の場で広く活用されている。リコーダーとは違い、安定した音色とピッチを持つため、奏者はリズムと強弱だけ気をつけられ、ある程度の演奏

が可能である。音が出しやすい分、細かい音符が多く、複雑なリズムを任されることもある。練習上の気をつけるポイントは、両手にマレットと呼ばれる、いわゆるバチを持つため、左右同じ強さで叩けるバランス感覚が必要である。また、各鍵盤の一番よく響く部分（通常、中央部分）を、しっかりと体の正面で叩くことが大切である。そのため、遠い鍵盤は腕だけを伸ばして叩くことを避け、フットワークを左右に効かせて、体全体で叩くことを基本とする。しかし、ビブラフォンだけはペダル操作が伴うため、腕を伸ばすこともあり得るが、なるべく体の正面で叩くことは変わらない。そのためビブラフォンのペダルはピアノのそれとは違い、左右に広く作られている。

下記の練習で特に大切なことは、両手に持つバチ（マレット）の角度である。なるべく先端を合わせて90度になるように構える。そして力を抜き、音盤とマレットの跳ね返りを阻害しないようにする。これは、音盤の振動の邪魔をせず、豊かに響く音を出すことに繋がる。さらに左右（L・R）なるべく同じ場所を叩き、マレットが交差しながらも、互いにぶつからないように、手首のスナップを利かせて玉の部分なるべく高い位置に持って行くことがコツである。鍵盤楽器だけでなく、他の小太鼓や大太鼓などの打楽器にも共通するが、f（フォルテ）や p（ピアノ）といった強弱に関するダイナミクスの変化は通常、奏者の持つバチの力加減ではなく、バチの高さの変化で調整することが多い。つまり、f（フォルテ）は打面に対して高い位置からバチを降ろし、p（ピアノ）は低い位置から降ろすことになる。また、打楽器に限らず、殆どの楽器は力任せに演奏することは厳禁であり、脱力した柔軟なコントロールが演奏の基本となる。これは先に述べた、「振動を妨げない」ことが豊かな響きに繋がるためである。

**Moderato (♩=80)**      **音盤楽器の練習**      by.Yachiyo Saiku

Xylophone

R L R L

#### （ウ）太鼓類

この楽器も、先に説明した鍵盤楽器と同様に叩けば誰でも音が出せるため、広く教育の場で活躍している。

鍵盤楽器と違う点は、定まったピッチを持っておらず、音が出しやすい分、より細かく、複雑なリズムを任され

ることになる。練習上の留意点は、両手にスティックと呼ばれる、いわゆるバチを持つため、左右同じ強さで叩くことが要求される。また、打楽器の特徴として、打撃音として音が短く、管楽器のような持続した長い音を演奏することが出来ない。そのため「ロール」という細かな音を連続して打ち出す特殊な奏法を使い、管楽器のロングトーンに似た演奏を可能としている。音量は、打撃音のため元々大きく、小さな音で、他の楽器に対してバランス良く、正確に演奏することが難しい楽器である。また、バチの持ち方も注意が必要である。和楽器はバチの下方を持つことが多いのに対し、西洋楽器のスティックやマレットは、端まで持たずに、少し短めに持つことが普通である。

### 《打楽器の基本ストローク》

右図の楽譜は、打楽器で一番使用頻度の高いスネアドラムについての練習曲である。両手に持ったスティックを使うこの楽器は、左右の手によって、叩く強さが異なり、音色が均一になりにくい。そのため注意深く右手（Rと記す）左手（Lと記す）の音色を聞き、同じにすることを基本とする。楽譜で言うと1小節目から2小節目に変わる瞬間を、同じ音色になるように練習することが肝要である。誰かに聴いてもらい、いつ右左が変わったか分からなくなるように練習すると良い。

#### 【フルストロークとタップ】

### 《フルストロークとタップの練習》

まずは八分音符を使って、片手で連続した音符を叩くことにより、リバウンドを上手く利用する奏法を身につける。速く叩くためには、速く振り下ろすのではなく、速く振り上げ、次のストロークの準備を完了することが重要である。楽譜の大文字R Lは、左右の手のフルストロークを意味し、小文字r lはタップ奏法を表している。スティックの高さについては、フルストロークが、打面からチップまでの高さが30cm程度、タップは5cm程度とする。



#### 【アクセント】

### 《アクセントの練習》

アクセントはチップの高さでコントロールする。力を入れて叩くのではなく、スティックのスピードがアクセントになるよう意識する。アクセントの音符はチップの高さを20cm程度に、タップは5cm程度に留めると、コントラストが明確になる。特にアクセント直後のタップの高さに注意する。左図のように十六分音符を使い、アクセントを移動させ、左右の手がどのような場面でも対応できるよう、トレーニングする。



Drum

1  
RR L R L      R L L R L      R L RR L

3  
RR LL R L

5

8

また、RRのダブルストロークのみが強くなり、直後のLRのシングルストロークとのバ

② 基礎的な合奏指導の能力

楽曲の深い理解が進んで（上達）すれば、それを実体化させるための「音づくり」がしなくなるはずだ。「音づくり」の要となるものは、個々の楽器の基本的な技術の習得だと言ってもよい。しかし、我々音楽教師が最も気を付けなければならないことは、音楽教育を受ける一般の生徒達にとって、基本練習はとても単純で、「つまらない」ものであるという認識である。いくら必要があると言っても、本当に良い音を知り、つくり出そうとする気持ちがなければ、生徒にとって、基本練習はとても苦痛なものになるということだ。基本練習は合奏にとって、とても大切なものであるが、これを強制的に実行させると反って音楽嫌いを生むことに繋がるため、指導者は常により良い音への感心を高めながら、楽しい基礎合奏の在り方を研究しなければならない。

合奏の前には必ずチューニングを行う。器楽合奏において、チューニングの必要性は非常に高い。ピアノのような鍵盤楽器で考えると分かるが、「狂ったピアノ」ではどんな名人が弾いても上手くは聴こえないからだ。同じ理由で、管楽器の練習においても、最初に「調律」(チューニング)をすべきである。なぜなら、合奏で使用される管楽器は、ピッチが不安定で幅があるからだ。特に、ビギナーにとっては「音程はずれ」の状態で演奏することになり、困ったことの一つである。しかし、上級者にとっては、逆にピッチの微妙な可変が効くことになり、より精度の高い、音程を合わせられるというフレキシビリティ(柔軟性)に繋がるため、そう考えるとメリットは大きい。一般に、音楽教育で使用される楽器は、ビギナーが多いので、柔軟性よりも安定感を求めた方が良い演奏になる。そのため、管楽器の使用は、音の出し易いリコーダーが普及していると考えられる。また、シロフォンやビブラフォン、マリンバというように、固定ピッチの楽器を使うことにもなっている。しかし、リコーダーやハーモニカのよ

うな発音体が付いている楽器でも、息のスピードや強さによってピッチが変動することは、指導者は知っておくべきである。そのため、正しいピッチで吹けるように、一定に音を伸ばす「ロングトーン」の練習は、良い演奏には欠かせないものであることも覚えておきたい。

通常、合奏の「チューニング」は電子オルガン等の安定した音程が出せる楽器を使って音を合わせるが多い。「音合わせ」に使用される鍵盤楽器は、少なくとも合奏パート台数分は必要となるだろう。これは合唱におけるパート練習での「音取り」と同じようなイメージで練習を進めると良い。電子オルガンが無くても、安定した音程が出せる楽器があれば良いので、音量さえあれば、持ち運び可能なミニキーボードでも可能である。

リコーダーのチューニングとして、特に気をつけなければならないことは、楽器を組み立てる際に頭部管と中部管の間のジョイント部分を予め2～3mm抜いておくことである。これにより、他の楽器と合わせたときに、自分のピッチが低ければ、入れて上げることができる。逆に、高ければ、さらに抜いて対応することもできる。楽器はリコーダーに限らず、気温によってもピッチが変化することも覚えておくが良い。一般的に管楽器は温度が高くなると、ピッチは上がる傾向にあり、シロフォンのような鍵盤楽器は温度が高くなると、反対に下がる傾向にある。冬場のような寒い時期は、リコーダー等は息をしっかりと入れて、暖めてから演奏すると良い音がする。楽器は「寒がり」なのだ。

本来、チューニングを行う音は、ピアノの調律と同じで、楽器で演奏可能な「全ての音」を合わせておくべきである。

#### (イ) 基本合奏

チューニングが済めば、次に全体合奏のための基本練習をする。具体的な器楽合奏の基本練習の仕方を、以下に楽譜で示すことにする。この練習でまず気をつける点は、前述した、個々の楽器の注意点と同じであることだ。つまり、それぞれの練習がバラバラのものにならず、「首尾一貫」して積み上げられなくてはならない。この考え方は非常に重要で、全ての練習に通じる。次に、練習が進んでいけば、できれば自分が演奏する前の音を聴く習慣を身につけさせる。前の音から自分のタイミングや音量、ピッチを考えさせるわけである。ソプラノリコーダーは先

**Moderato** (♩=80)      **器楽合奏の基本練習**      by Yachiyo Saiku

The musical score is written for a 4/4 time signature at a Moderato tempo (♩=80). It consists of six staves:

- Soprano Recorder:** Plays a melody of eighth notes, starting on G4 and ascending to D5.
- Recorder:** Plays a melody of eighth notes, starting on E4 and ascending to B4.
- Vibraphone:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes, starting on G4 and ascending to D5.
- Xylophone:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes, starting on G3 and ascending to D4.
- Marimba:** Plays a bass line of eighth notes, starting on G2 and ascending to D3.
- Snare Drum:** Plays a steady beat with various rhythmic patterns indicated by 'R' and 'L'.
- Bass Drum:** Plays a steady beat with various rhythmic patterns indicated by 'R' and 'L'.

行音のアルトリコーダーの音を良く聴いて、同じピッチで吹けるようにする。マリンバはベース音となるので、なるべくしっかりと *f* (フォルテ) で演奏させる。この時は当然、脱力してマレットを高く上げ、トレモロ奏法という連続した細かな音の持続をつくるようにする。次に続くシロフォンやビブラフォンは前の音をよく聴いて、その音よりも大きくならないように、溶け込むようなバランスに気をつけさせる。練習の最終段階になれば、リコーダーはマリンバのベース音から音程を気にして演奏できると、かなり上達したと言える。

### ③ 楽曲指導における「ソルフェージュ」能力

良い音の材料が揃ってきたら、いよいよ曲の練習となる。楽曲を演奏するためには、まず「譜読み」が必要である。楽器を演奏する上で、よく一口に、「上手く演奏できない」と言うことがある。しかし、実際は音が解っていないのか、リズムが解っていないのか、個々の楽器の運指が解っていないのか、・・・etc、という、色々な問題点が存在する。そのためには、どこで躓いているかをはっきりとさせなければならない。次に例題曲を示し、その曲の練習の手順について、以下に述べていくことにする。

#### (ア) リズム唱

「器楽演奏なのに何故、歌の練習をするのですか？」とよく生徒から聞かれる。これは、楽器を演奏するということは、楽器という媒体（道具）を使って、音楽を表現するということであるから、歌唱に対しては少なくとも一手間多いことになる。つまり、歌う方が、楽器で演奏するよりも、より自由度が高く、音程感やリズム感など、より自分自身の音楽性に近いからである。しかし、歌うことが苦手な生徒にとっては、なかなかこの意味が理解しづらいようである。根気よく理解させていくしかない。

まず、音程はさておき、その楽曲のリズムを覚えることから始める。下図、例題曲のように、手拍子で八分音符を叩きながら、タン． タ． タ． タン． タン． と歌っていく。手拍子はメトロノームの役目をしているわけだが、八分音符で叩くところがこの練習の核となる。我が国では、昔から四分音符が1拍、という規準の音符になっている。小学生には分かりやすいかも知れないが、この四分音符は筆者に言わせると、かなり不正確な音符である。なぜなら、 $\text{♩} = 60$ 位の速さだと、1拍が1秒となり、正確なテンポキープが難しくなるからだ。このようなことを防ぐため、とくに西洋音楽を演奏する上では、「裏拍」と言う概念が必要になってくる。また現在、殆どの音楽が八分音符を基準とした8（エイト）ビートが主流であることにも関係する。我が国でも、少し音楽を勉強した指導者は、よく「裏拍を意識して演奏しよう」と言うが、本当に裏拍を意識している者は少ない。現実には、この、「裏拍」という意識が無いと、音楽はどんどん「滑って」行き、テンポも速くなる傾向がある。これを防ぐのが、八分音符を手拍子で叩かせるところにある。このようにすれば八分音符を意識せざるを得ないからだ。リズムが分かってきたら、次にメロディの音を手拍子で八分音符を叩きながら、アクセントを付けるようにさせる。ここまで出来れば、リズムに関しては問題ない。

#### (イ) 階名唱

次に、①で出来たリズムに音程を付け、階名唱させる。この場合、正しい音程で歌えれば素晴らしいが、ビギナーの場合は、あまり音程にはこだわらずに、階名が言える程度でよい。（練習が進むにつれ、正しい音程で歌えるようにさせる。）いずれにしても声量はしっかりと *f* (フォルテ) で歌うようにさせる。これも中途半端な声で練習を行うと、反って変な癖が付き、後で困ることになる。手は当然八分音符を叩いていく。練習が進めばアクセント



もしっかりと付けていく。

#### (ウ) 運指確認

階名唱が出来れば、今度は楽器を持って、階名唱をしながら運指を確認（指を動かしながら）させる。この時は楽器を持っているため、手拍子はできないことになる。手拍子の代わりにメトロノームを活用させたい。運指が間違いないければ、今度はリズム唱でタン． タ． タ． タン． ～と歌いながら、指を動かしていく。

#### (エ) 楽器練習

ここまで出来れば、ようやく楽器で吹いてみることになる。③まで出来た者は、殆ど④には時間が掛からないだろう。このように頭の中でまず音楽を作って（ソルフェージュ）おき、その答えになるように楽器の練習へと移行させていくわけである。ここまで、かなり面倒で回りくどい練習と思われるかもしれませんが、それこそ「急がば回れ」のことわざ通り、実際この練習に勝るものはない。

## Hush, my Babe.

by. Jean Jacques Rousseau

arr. by. Yachiyo Saiku

The musical score is for the song 'Hush, my Babe.' It is arranged for Recorder and Hand Clap. The Recorder part is written in 4/4 time and consists of a melody with notes and rests. The Hand Clap part is written in 4/4 time and consists of a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. The score includes Japanese lyrics: タン タ タタン タン タン タ タタン タン タ タタン タン タ タ タ タン.

#### ④ 楽曲分析のための「アナリーゼ」能力

指導者は曲の合奏をする前に、まず「楽曲アナリーゼ」をして、指揮台に立たなければならない。その楽曲について深く理解をし、余裕をもって指導にあたるためだ。行き当たりばったりの指導をしていると、すぐに行き詰ってしまい、「もう一回、やってみよう・・・。」という「2回通して終わり」の練習になってしまう。そこで、合奏指導を進めるうえで必要な「楽曲アナリーゼ」のポイントを次に示していく。

#### (ア) 全体のバランスをとる（メロディの所在の明確化）

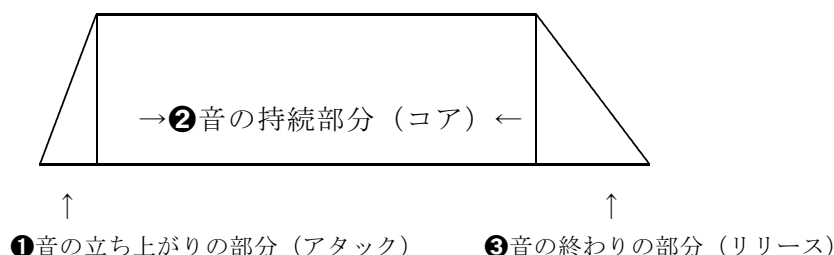
器楽合奏は色々な楽器の組み合わせで音楽が構成されている。たいていの場合はフレーズによって、メロディを受け持ったり、伴奏にまわったりして曲に音色の変化が付くように工夫されている。そこで、指導者はしっかりとスコアを読み取り、どこにメロディがあり、伴奏の楽器やリズムの所在を把握し、より良いバランスをとっていく指導をしなければならない。スコアに示されているダイナミクスの記号を単純に守っていてもよいバランスにはならないことが多い。これは、演奏者の人数の違いや、演奏力によるバラつきが多いためである。またスコアに示されている記号は、ほとんどが全体へのアプローチであり、同じ mf の記号でもメロディと、伴奏ではその趣は全く違うものだ。さらに、一般的にビギナーはフレーズを短く感じてしまう傾向にあり、特にリコーダーのようなブレス楽器は、息が無くなるのに任せてフレーズを切ってしまう癖が付いてしまいがちである。このことも指導者は予め知っておいて指導すべきである。息が長く持続できるようになったら、次にフレーズの山場を感じ取らせて、そ

こに向かって音楽が豊かに響くように指導する。ここでも大抵の場合は、一番盛り上がりたいクライマックスの部分で、肝心の息が足りなくなってしまうので、音楽の山場ではプレスをしなくても吹きされる技術を持たせたい。奏者のレベルが上がってきたなら、さらにフレーズの終わりの部分まで意識させ、音の長さを揃えられるようにする。これは、ほとんどの奏者は出だしの音は、気にするが、フレーズの最後の音は非常に疎かになっているからである。

#### (イ) 音の形を揃える

音は、3つの部分で出来ている。まず発音され、音が立ち上がる部分をアタックと呼ぶ。次に、その音が音符の長さだけ持続するコアの部分、そして音が減衰して無くなる部分をリリースと呼ぶ。リコーダーのような管楽器の合奏は以上の3つの部分を、全員が同じ形になるように揃えることが肝要である。

以上のことを、図に描いてまとめてみると。



となり、以上の**①②③**の三つのポイントを揃える方法として、以下のような練習を心掛けると良い。

- ①のアタックの部分は、楽曲をスタカートで練習すると、出だしのズレが解りやすい。
- ②のコアの部分は、ロングトーンをしてピッチを合わせるとよい。
- ③のリリースの部分は最も難しく、マルカート奏法で音を「ターン」と吹いて、最後の音が消える「ン」の部分、つまり「Ta～ン」というおしまいの「n」を意識して揃えるとよい。特に「Tan～」(タン～)というようにコアの部分が「ン」になっている者が多いので気をつける。

#### (ウ) ハーモニー分析をする

ここで言うハーモニー分析とは、I IV V等の機能と声の分析ではない。それも大切ではあるが、合奏指導は、作品として出来上がったものを演奏することが殆どなので、作曲をするわけではない。そこで、演奏上の和声分析とは、特に3度や5度の音程がどこにあるかを知ることである。その他の音程も重要ではあるが、まずこの3度をいかに美しく響かせるかが合奏の要となる。ハーモニー分析や指導を行う際、通常オルガンのような安定したピッチを持った鍵盤楽器を使用する。鍵盤楽器は通常、平均律に調律されていて、オクターブを12等分した音程を使い、それぞれは「半音」という均一に等分された音程になっている。この平均律は、全ての調に転調できる利点を持つが、それぞれの調は純正律に対して近似値であるため、特に3度はかなりの濁りが生じているということを覚えておいて欲しい。そして、合奏を行う際は、この濁りを極力減らす努力をしなければならない。そうしないと美しいハーモニーを得ることができないからだ。つまり、合奏は平均律で音を確認し安定させながら、練習を重ねて、最後には純正律（Just intonation）で演奏することを目指している。本論では、主に教育楽器の器楽合奏なので、詳しいハーモニー分析と、その活用については説明を省くが、将来吹奏楽やオーケストラの指導をする際には重要な

ポイントになることは知っておきたい。

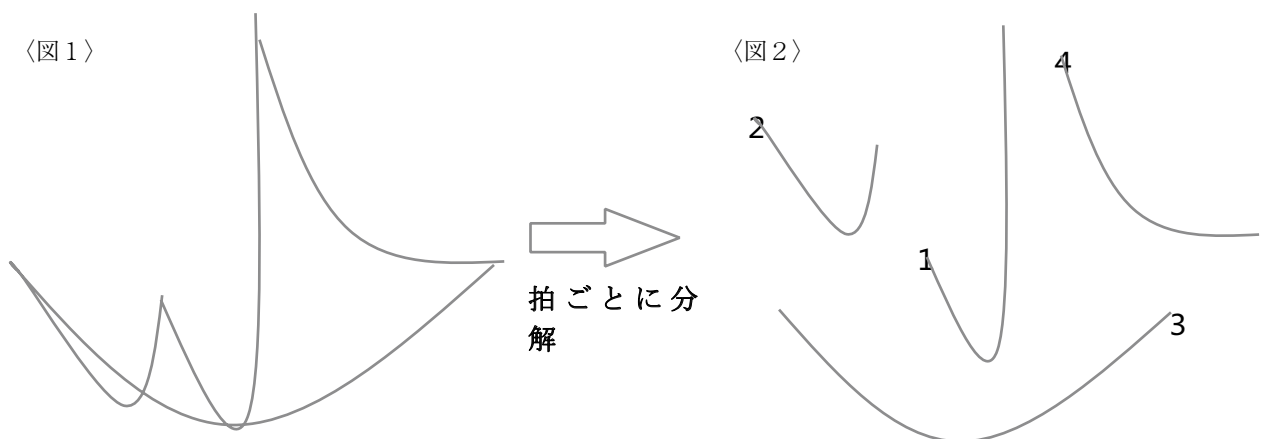
#### (エ) 楽曲スタイルの確認

実際の楽曲を演奏する場合、最初に考えることは、その曲がどのジャンルに相当し、どんなスタイルで演奏させるべきか、ということである。具体的に言うと、その曲が「クラシック」なのか「ジャズ」なのか、また「ラテン」なのか「邦楽曲」なのか・・・etc. という、その曲の持つ元々の雰囲気を理解することである。通常の演奏では、音符の約束事を守るだけで、ある程度、「何の曲」かは、分かるものである。しかし、スタイルに合わない演奏は、どれだけ演奏力があっても、聴いていて、とてもナンセンスな音楽に聴こえるものだ。服装で例えるなら、お葬式なのに派手な衣装を着ることや、ハイキングに行くのに背広を着ていくようなものだ。一般的に、クラシカルな楽曲は、音符の長さは正しくテヌート気味に吹く方が良く、マーチやポップスでは軽快な音楽が多いので、音はマルカートやスタカート気味の短めな方が楽しい。またジャズでは、八分音符などは音符通り演奏するよりも、三連符寄りにして、ノリの良いスウィング感を出さないと、全くその音楽にならないことを知るべきだ。このように、その曲の「スタイル」というのは、音楽を演奏する上で、「その曲らしさ」を決定する大変重要な事項であるといえる。さらにクラシックのレベルの高い演奏では、その作曲家が活躍した時代や文化背景まで計算に入れた、大変高尚で、格調高い芸術的な演奏となっている。

#### ⑤ 指揮法の能力

##### (ア) 従来の指揮

最も多く使われる4拍子を例にとると、教科書には〈図1〉のような軌道が掲載されていることが多い。1強・2弱・3中強・4弱という拍子感に照らし合わせると理解できる。発表会やコンクールなどにおいても、指揮者の先生がこの方法で振っている場面は数多い。しかしこの軌道の場合、テンポキープが難しく、一定のテンポで刻めていない場面をよく目にする。



4拍子の振り方を分析してみると、2拍目と4拍目は弱拍のため、1拍目と3拍目より軌道が短く設定されている。この部分の振り方は、2と4を少しゆっくり振ると、弱拍のイメージが感じ取りやすく、テンポも一定に保たれる。しかし、同じスピードで振ると、距離が短い分だけ次の拍に早くたどり着いてしまう。よって、2拍目と4拍目の拍が短くなる、または3拍目が伸びて長くなる、というような現象が起こる。生徒は、日々の練習においてトレーニングされているので、指揮によって乱れることは少ない。しかし、「4拍目が転んでいる」ことの原因は、

指揮者の振り方に責任がある場合が多い。

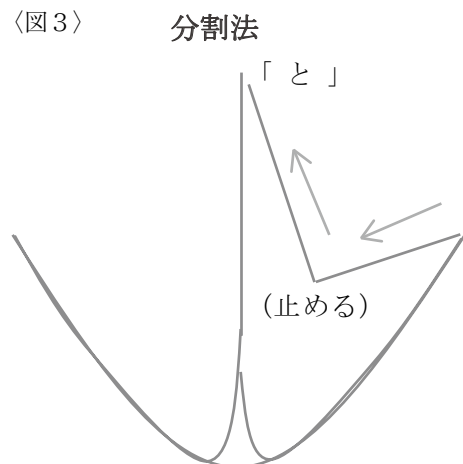
〈図2〉のように軌道を分解して、その長さを比較してみよう。3拍目から4拍目の折り返しを、もう少し上に振ることもあり、4拍目はこれよりさらに短くなることもある。

分かりにくい原因の一つは、拍の変わり目の折り返し部分（打点）が、どこなのかを予測しにくいことが考えられる。演奏者は、見ながら音を出すのではなく、次の拍を予測して演奏するため、次に棒がどこへ着地するのが明確でないとタイミングが合わせにくいことになる。

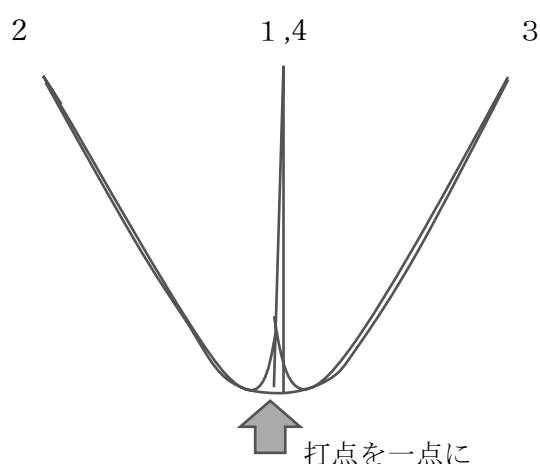
（イ）分かりやすい指揮法とは？

では、どのようにすればテンポをキープしつつ、分かりやすい指揮が振れるのか、検証してみたい。まずは、「打点の場所を予測しにくい」という状況を解決するために、打点の場所を一点にまとめる。〈図4〉のように1拍目の軌道は、スタート地点から真下へ降ろし、また元の場所に戻る。2拍目は、もう一度同じ軌道を通して打点へと向かい、打点から左へ展開する。3拍目は、打点通過の後、1拍目の軌道を線対称として右へ展開する。折り返しポイントは、2拍目の折り返しと点対象とする。4拍目は、打点を通して1拍目と同じルートを通してスタート地点に戻る。左右対称の軌道、打点の統一、軌道の長さの統一により、テンポはキープしやすくなった。表現については、レガートな演奏を導くためには、打点への角度を鈍角にする。逆に、マルカートの場合はやや鋭角にすると良い。

〈図3〉



〈図4〉



（ウ）予備動作

演奏開始の合図の出し方は、4拍子であれば3拍目の動作、3拍子であれば2拍目の動作を使用する。ただし、弱奏やマルカートで始まる時は、4拍目を2等分する分割法、を応用することが出来る。また、さらに弱く、短く演奏を開始する場合は、1拍目の軌道の最後の部分を使い、短い距離で跳ね上げることも可能である。

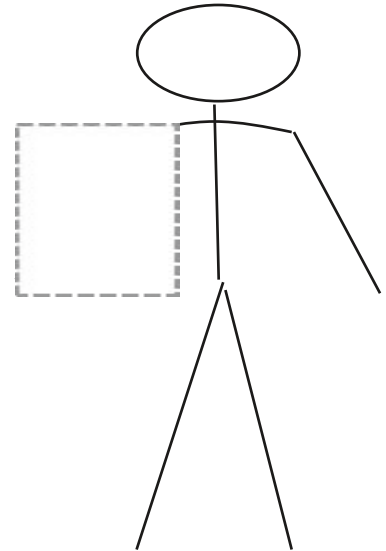
（エ）分割法

リタルダンドやフェルマータなど、1拍を分割して振ることがある。強拍の場合は、4との「と」で打点まで戻って棒を止め、スタート地点に振り上げる。通常は1拍目と4拍目の軌道の真ん中で一旦止めて、スタート地点に振り上げる。〈図3〉4拍目以外の場合も同様に分割すると統一性があり、次の拍への指揮棒の動きが予測しやすくなる。止めた後の振り上げるスピードは、次の拍からのテンポを示すことになる。

## (オ) 指揮のストライクゾーン

演奏者の人数や演奏場所の広さによっても異なるが、通常のスクールバンドにおいては、さほど大きな振り方は必要ないのではないか。また、分かりやすい指揮に特化すると、打点・軌道を予測するには、コンパクトにまとめた方が理解しやすい。原則として、図の点線で四角に囲ったエリア内で基本動作を行うと、強拍やアクセントの際に、エリアから外へ出すことにより、さらに協調できる。

## ストライクゾーン



## 【おわりに】

合奏指導をして美しい音楽を作ろうとしても、もとの音が美しくなければ、美しい表現はできない。音楽的な指導の前に、整った「音」の準備が必要なのである。料理で言うならば「材料」にあたるものだ。だからこそ、合奏指導は日々の積み上げられた地道な練習が必要になる。料理の材料なら、スーパーへ行き、お金を払えばすぐ手に入れられるが、「美しい音」となると一昼夜では調達できない。ましてや一般の生徒となれば、尚更である。吹奏楽部の生徒でも毎日基本練習をしている。練習の殆どがこの材料集めに費やされているといっても過言ではない。材料が新鮮で質が良く、料理などしなくて、「そのまま食べても美味しい」という状態にもっていくのが理想だと言える。これは楽曲を演奏しなくても、ロングトーンで「一音鳴らしただけ」で感動できる「音」のことである。その音で名曲を演奏したなら、素晴らしいに違いない。しかし、言うのは簡単だが、そういう音をつくることは至難の業だ。それは、楽器は普段、私たち日常生活の中では使われない“特殊な道具”だからである。この音には、「音程」があり、豊かに響く「音量」があり、高い音から低い音まで、均一でよく溶け合う「音色」を持っている。このような音を出させる指導が必要になるが、これは先ほどから何度も述べているように、時間が掛かるものである。また機械的で単調な練習であるため、「つまらない練習」ということになる。前述したが、これを一般の生徒に強いると「音楽嫌い」を生む原因になるので注意が必要である。今回は、なるべく簡単な形で、負担の無いような練習の仕方を提案したが、これらの練習は合奏指導において、その核となる大変重要なポイントである。実際の授業では、基本練習に時間を割くことは難しいかもしれないが、指導者は常に、この「トレーナー」としての役割を十分自覚して欲しいと思う。

筆者は、音楽教師は単に「音楽の基本を生徒に教える仕事」だけではなく、音楽の素晴らしさを生徒と共に共感し、一緒にその原理を解き明かしていく、「先達」のような存在でなければならないと考えている。案内人だから、当然その道を深く知っているはずである。また、道だけ教えて「いってらっしゃい」と手を振るわけにはいかない。それこそ、実際に指揮台に立って手を振らなければならないからだ。最初にも述べたが、このように音楽教師は指導の結果において、目に見える形ではっきりと責任を取るようになる特殊な仕事である。「私は正しいことを教えた。出来ないのは生徒のせい・・・。」と決して言うてはならない。そして、器楽は歌と違い、「道具」を扱うものであり、そこには「技術」を要する。つまり、歌は教育を受けなくても歌うことはできるが、楽器は日常生活には無い「特殊な技能」として、「教育」と「練習」がなければ演奏することはできない。このように、合奏指導とは教師と生徒全員が、心と技術を合わせる、「音楽教育の最高の場」であることを忘れず、誇りを持って指導したい。